

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah.

Pada era teknologi informasi dengan ditemukannya komputer penyampaian informasi ke publik mengalami perkembangan cukup pesat, dengan munculnya teknologi *world wide web* seseorang bisa mendapatkan informasi dari seluruh belahan dunia manapun secara cepat.

Penyampaian informasi berkembang menjadi bentuk multimedia, dengan perangkat komputer informasi dapat dipadukan menjadi sebuah informasi yang lebih menarik. Penggabungan video, animasi, suara dan teks dapat disajikan menjadi sebuah informasi multimedia. Media yang digunakan pun juga beragam, multimedia dapat di padukan dalam web, *Compact Disc (CD)*/*Digital Versatile Disc (DVD)*, bahkan untuk tv komersial.

Multimedia dapat dikemas dalam bentuk multimedia interaktif, yang artinya pengguna dapat melakukan interaksi langsung dengan media informasi multimedia tersebut pada *link navigasi* di dalamnya. Kita sering menyebutnya sebagai multimedia interaktif, disebut multimedia karena memiliki lebih dari 1 (satu) unsur konten yaitu teks, suara, video, dan animasi, serta *link navigasi* yang merujuk ke link-link konten informasi atau isi dari multimedia interaktif itu sendiri. Pemanfaatan multimedia interaktif sudah banyak digunakan oleh para pelaku usaha, lembaga pemerintahan, sekolah/perguruan tinggi, atau perscorangan.

Multimedia interaktif sebagai profil perusahaan juga digunakan untuk

melengkapi media promosi yang sudah ada, sehingga perusahaan bisa memanfaatkan sesuai kebutuhan dan fungsinya. Karena dari segi keunggulan memiliki daya saing yang berbeda dibanding dengan media promosi lainnya, multimedia memiliki daya tarik dan minat terhadap pemakai. Multimedia interaktif dapat di sajikan dalam bentuk *compact disc* atau *digital versatile disc* yang sering kita sebut CD interaktif atau kios informasi, yang membedakan dari 2 (dua) bentuk penyajian tersebut terletak pada perangkat yang digunakan. CD interaktif tentu saja paket multimedia tersimpan dalam perangkat CD atau DVD dan dijalankan atau dioperasikan dalam CDRom/DVDRom, sedangkan kios informasi paket multimedia tersimpan dalam perangkat komputer/*Personal Computer* (PC) dan ditempatkan pada *display booth* di ruangan tertentu seperti lobby.

Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa sewa studio music, Impact Studio Yogyakarta selalu menciptakan bentuk-bentuk promosi yang tepat dan menarik untuk menumbuhkan minat pelanggan. Selama ini impact studio masih menggunakan media cetak untuk mempromosikan studio musiknya, contoh media promosi yang masih digunakan adalah brosur, poster dan banner. Biaya awal untuk pembuatan media promosi tersebut relatif rendah biayanya di awal, tetapi dengan keterbatasan umur ekonomis media cetak tersebut maka biaya pengadaannya dalam jangka waktu panjang akan berjumlah besar.

Sesuai dengan uraian diatas, maka skripsi ini mengangkat tema pemanfaatan profil perusahaan berbasis multimedia untuk meningkatkan daya saing perusahaan melalui media promosi berbasis multimedia interaktif. Tujuan dari pembuatan

profil perusahaan ini adalah sebagai pelengkap media promosi perusahaan yang sudah ada, artinya tidak menggantikan media promosi yang sudah ada. Sebagai perusahaan yang bergerak pada bidang studio music, Impact Studio dituntut untuk dapat menciptakan ide-ide promosi yang menarik sehingga meningkatkan daya saing dan menarik banyak pelanggan.

Oleh karena itu, didalam penulisan laporan skripsi ini dilakukan perancangan suatu aplikasi multimedia yang fungsinya diharapkan lebih baik dari yang sudah ada. Judul yang diambil dari skripsi ini adalah **“MEMBUAT PROFIL PERUSAHAAN STUDIO MUSIC IMPACT YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA”**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif sebagai profil perusahaan impact studio yogyakarta?.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang ada, agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena. Maka permasalahan yang ada dibatasi pada beberapa tahap yaitu:

1. Aplikasi multimedia interaktif ini adalah profil perusahaan berbasis multimedia dengan konten yang berisi latar belakang mengenai perusahaan, struktur manajemen perusahaan, produk dan jasa perusahaan, serta fasilitas yang dimiliki.

2. Perancangan aplikasi multimedia interaktif ini dikhususkan untuk media promosi impact studio yogyakarta.
3. Output dari pembuatan multimedia interaktif ini adalah sebuah profil perusahaan dalam bentuk *compact disc*.
4. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan perangkat lunak ( *software* ) yaitu: Adobe Flash Creative Suite 3 Professional, Adobe PhotoShop Creative Suite 3, Adobe Audition. Aplikasi multimedia interaktif ini dijalankan atau dioperasikan pada sistem operasi berbasis Windows.
5. Profil perusahaan berbasis multimedia ini akan di distribusikan kepada pelanggan serta mitra perusahaan yang terkait.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi multimedia yang berfungsi sebagai pelengkap media promosi perusahaan yang sudah ada.

#### **1.5. Langkah-langkah Penelitian**

##### **1. Mengidentifikasi Masalah**

Langkah pertama dalam penyusunan skripsi ini adalah mengidentifikasi masalah, yaitu dengan mengurai permasalahan yang ada pada objek penelitian. Dari identifikasi masalah maka dapat diketahui solusi dan

tahapan untuk penyusunan skripsi ini seperti menentukan judul, output yang akan dihasilkan, dan manfaat-manfaat dari aplikasi CD interaktif berbasis multimedia ini.

## 2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang pertama adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian. Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat tanya jawab dengan manajemen impact studio yogyakarta mengenai latar belakang perusahaan, produk dan jasa, fasilitas yang dimiliki.

Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan selain melakukan tanya jawab langsung, pengamatan atau observasi juga diperlukan. Pengamatan atau observasi ini dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti. Proses ini bertujuan untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti. Sebagai contoh peneliti terlibat langsung mengamati beberapa kegiatan di perusahaan dengan melakukan pengamatan langsung maka akan mengetahui secara langsung kinerja perusahaan, berinteraksi langsung dengan pelanggan dan memberikan pelayanan yang dibutuhkan.

Tahap pengumpulan data selanjutnya adalah dengan melakukan studi literasi atau pustaka. Merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku dan artikel-artikel yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini. Sumber-sumber yang didapat antara lain dari buku-buku di perpustakaan, internet,



dan beberapa karya ilmiah.

### 3. Proses Pengolahan Data

Setelah tahap pengumpulan data selesai dan semua data-data yang dibutuhkan sudah lengkap, selanjutnya adalah proses pengolahan data. Untuk proses pengolahan data menggunakan analisis biaya manfaat, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Proses pengolahan data untuk aplikasi multimedia meliputi penentuan ide, konsep, grafis, naskah, dan isi informasi yang akan disajikan merupakan bagian dari produksi atau pembuatan sebuah aplikasi multimedia.

### 4. Testing dan Implementasi

Tahap testing dibutuhkan untuk mengetahui atau mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul dari proses produksi yang sudah dilakukan, seperti apakah aplikasi multimedia dapat dijalankan dengan baik, atau isi dari informasi yang ditampilkan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Tahap berikutnya setelah proses testing selesai dan tidak ada perubahan baik pengurangan atau penambahan adalah implementasi.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika. Secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya.

Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, alasan penulisan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode-metode penelitian yang digunakan dan juga sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang mendasari penyusunan laporan ini. Adapun yang di bahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan pengertian multimedia, perancangan sistem dan proses produksi. Penjelasan gambaran umum multimedia interaktif.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan analisis sistem yang terdiri dari analisis biaya-manafaat dan analisis kelayakan sistem. Membahas proses perancangan ide, tema, konsep dan isi informasi dari profil perusahaan berbasis multimedia ini.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang proses produksi atau pembuatan aplikasi multimedia interaktif, mengolah data dan informasi yang sudah ada menjadi sebuah bentuk aplikasi multimedia yang utuh berdasarkan proses analisa dan perancangan sebelumnya.

#### BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

#### DAFTAR PUSTAKA

